

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re the Application of:

MIKHAIL VILYAMOVICH YARINICH

Application No.:

Filed:

For: **Method of Playing Card Games**

Art Group:

Examiner:

Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

REQUEST FOR PRIORITY

Sir:

Applicant respectfully requests a convention priority for the above-captioned application, namely:

<u>COUNTRY</u>	<u>APPLICATION NUMBER</u>	<u>DATE OF FILING</u>
Russia	2003125596	19 August 2003

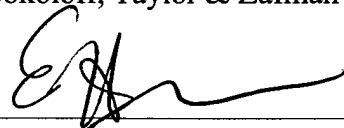
☒ A certified copy of the document is being submitted herewith.

Respectfully submitted,

Blakely, Sokoloff, Taylor & Zafman LLP

Dated: 12/1/03

12400 Wilshire Boulevard, 7th Floor
Los Angeles, CA 90025
Telephone: (310) 207-3800


Eric S. Hyman, Reg. No. 30,139

РОССИЙСКОЕ АГЕНТСТВО
ПО ПАТЕНТАМ И ТОВАРНЫМ ЗНАКАМ
(РОСПАТЕНТ)



**ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ
ПРОМЫШЛЕННОЙ СОБСТВЕННОСТИ**

Бережковская наб., 30, корп. 1, Москва, Г-59, ГСП-5, 123995
Телефон 240 60 15. Телекс 114818 ПДЧ. Факс 243 33 37

Наш № 20/12-661

“17”ноября 2003 г.

СПРАВКА

Федеральный институт промышленной собственности (далее – Институт) настоящим удостоверяет, что приложенные материалы являются точным воспроизведением первоначального описания, формулы, реферата и чертежей (если имеются) заявки № 2003125596 на выдачу патента на изобретение, поданной в Институт в августе месяце 19 дня 2003 года (19.08.2003).

Название изобретения:

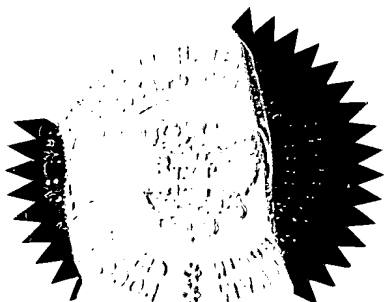
Способ игры в карты

Заявитель:

ЯРИНИЧ Михаил Вильямович

Действительные авторы:

ЯРИНИЧ Михаил Вильямович



Заведующий отделом 20

А.Л.Журавлев

СПОСОБ ИГРЫ В КАРТЫ

Описание

Изобретение относится к индустрии развлечений, более конкретно, к карточной игре, которая может быть использована в игорных домах, казино и игровых автоматах как игра на ставки. В частности, изобретение относится к способу игры в модифицированный вариант пятикарточного покера.

Казино постоянно предоставляют своим клиентам новые игры. Обычно такие игры позволяют каждому игроку играть против крупье (дилера, банка), представляющего казино, а не против других игроков.

Последние тенденции в развитии индустрии игорного бизнеса указывают на то, что клиенты игорных заведений предпочитают игры, которые могут разыгрываться быстро и предлагают игрокам возможность выбора из множества вариантов продолжения игры. Именно возможность выбора усиливает интерес к игре. Поэтому предпочтительным является создание карточных игр, предусматривающих новые варианты ставок, призовых выплат и действий со стороны игрока.

Известен способ игры в карты с участием крупье и по меньшей мере одного игрока (патент США 5685774), включающий этапы

а) определения игроками того, поставить ли ставку на то, что комбинация карт на руках у игрока будет выше, чем первый предварительно определенный ранг, причем множество комбинаций карт на руках у игрока ранжируются в соответствии с предварительно определенными правилами, и первая ставка является

ставкой фиксированной выплаты,

b) определение игроками того, поставить ли вторую ставку на то, что комбинация карт на руках у игрока будет превосходить комбинацию карт на руках у крупье,

c) осуществление игроками по меньшей мере одной из упомянутых первой и второй ставок,

d) раздачи крупье каждому игроку и себе комбинации карт, состоящей из трех карт,

e) принятия решения каждым игроком, поставившим ставку, на основе имеющейся на руках комбинации карт: 1) проиграть вторую ставку в пользу крупье; 2) поставить третью ставку,

f) определения дилером, превосходит ли комбинация карт на руках у крупье второй предварительно определенный ранг, и

если комбинация карт у крупье не превосходит второй предварительно определенный ранг, то дилер выплачивает каждому игроку сумму на основе второй ставки и возвращает третью ставку игроку, или если комбинация карт у крупье превышает второй предварительно определенный ранг, то сравнение комбинации карт у крупье поочередно с комбинацией карт у каждого из игроков, поставивших вторую ставку, и если комбинация карт у игрока выше, то банк выплачивает игроку сумму на основе второй и третьей ставок, а если комбинация карт у игрока ниже, то игрок проигрывает как вторую, так и третью ставку банку; и

g) выплаты банком фиксированной суммы ставки в соответствии с предварительно определенной шкалой каждому игроку, который сделал первую ставку и комбинация карт у которого превышает первый предварительно определенный ранг.

Указанный способ игры в карты, хотя и вносит разнообразие в традиционную игру в пятикарточный покер за счет предложенных вариантов игры с трехкарточными комбинациями, однако общее число игровых комбинаций, в особенности старших, соответствующих более высоким выигрышам, является недостаточным, что снижает интерес многих игроков.

Еще один недостаток, присущий известным способам игры в покер, заключается в том, что по меньшей мере часть сдаваемых карт должна сдаваться лицевой стороной вниз, что создает небезопасные условия ведения игры для казино, так как игроки имеют физический контакт с картами (берут их непосредственно в руки), таким образом имея возможность нелегального маркирования карт, а также нелегального обмена информацией об имеющихся на руках комбинациях карт.

Задачей настоящего изобретения является создание нового способа игры в карты, обеспечивающего, с сохранением основных принципов игры в пятикарточный покер, возможность реализации новых игровых комбинаций, увеличение количества потенциально выигрышных комбинаций у игрока и, следовательно, повышение интереса к процессу игры, а также увеличение динамичности игры и ее защищенности от запрещенного манипулирования с картами.

Указанный результат достигается тем, что соответствующий изобретению способ игры в карты с участием крупье и по меньшей мере одного игрока, включает следующие этапы:

- а) обеспечение более одной колоды карт, предпочтительно по меньшей мере двух колод карт в 52 листа,
- б) обеспечение ранжированного перечня игровых комбинаций,

соответствующего использованию упомянутого количества колод карт,

с) определение игроками того, поставить ли ставку на то, что комбинация карт на руках у игрока будет превосходить комбинацию карт на руках у крупье, и осуществление игроками по меньшей мере одной упомянутой ставки,

d) раздача крупье каждому игроку, сделавшему ставку, пяти карт из упомянутых по меньшей мере двух колод карт в 52 листа лицевой стороной вверх и одной карты себе также лицевой стороной вверх,

e) принятие решения каждым игроком, поставившим ставку, на основе имеющейся у него комбинации карт, проиграть упомянутую ставку в пользу крупье или продолжить игру, поставив вторую ставку,

f) при принятии решения проиграть - завершение цикла игры с потерей игроком первоначальной ставки, а при принятии решения продолжать игру - осуществление игроком второй ставки,

g) добор крупье еще четырех карт лицевой стороной вверх и определение наличия у крупье игровой комбинации, необходимой для продолжения игры; при отсутствии у крупье упомянутой игровой комбинации - оплата крупье первоначальной ставки и завершение цикла игры, а при наличии упомянутой игровой комбинации - продолжение игры и сравнение комбинаций карт крупье и каждого игрока на основании упомянутого ранжированного перечня игровых комбинаций,

h) если игровая комбинация у крупье выше, чем у игрока, то крупье выигрывает и собирает предварительную и дополнительную

ставки проигравшего игрока, а если игровая комбинация у игрока выше, чем у крупье, то игрок выигрывает, и крупье оплачивает дополнительную ставку в предварительно установленной фиксированной пропорции, например, 1:1, а первоначальную ставку оплачивает в соответствии с предварительно установленной шкалой выплат для ранжированного перечня игровых комбинаций, после чего цикл игры завершается.

При этом при принятии решения на этапе (е) продолжать игру, игрок имеет возможность купить дополнительно шестую карту за сумму, равную первоначальной ставке, и повторно принимает решение прекратить или продолжать игру на основе анализа возможности составить лучшую пятикарточную комбинацию из имеющихся шести карт.

Предпочтительно в способе используют следующий ранжированный перечень игровых комбинаций, соответствующий использованию упомянутых по меньшей мере двух колод карт в 52 листа:

- флеш-рояль - пять карт одной масти по порядку от туза,
- стрит-флеш - пять карт одной масти по порядку от короля и ниже,
- покер - пять карт одного номинала,
- каре - четыре карты одного номинала,
- фулл-хаус - три карты одного номинала и две карты другого номинала,
- флеш - пять карт одной масти не по порядку,
- стрит - пять карт разных мастей по порядку,
- тройка - три карты одного номинала,
- две пары - две карты одного номинала + две карты другого

номинала,

- пара - две карты одного номинала,
- пусто - отсутствие какой-либо из выше перечисленных комбинаций.

Кроме того, на этапе (f) при принятии решения продолжать игру перед осуществлением дополнительной ставки игрок может сделать ставку «страховка» на то, что комбинация карт крупье будет меньше минимально необходимой комбинации для продолжения игры, при этом на этапе (g) при отсутствии у крупье упомянутой игровой комбинации - оплата крупье первоначальной ставки и упомянутой ставки «страховка» в предварительно определенном соотношении и завершение цикла игры, а при наличии упомянутой игровой комбинации - упомянутая ставка «страховка» проигрывает, после чего следует продолжение игры и сравнение комбинаций карт крупье и каждого игрока на основании упомянутого ранжированного перечня игровых комбинаций.

Изобретение поясняется на примере осуществления, иллюстрируемом чертежами, на которых показано следующее:

Фиг.1 - упрощенное представление устройства для карточной игры, выполненного в соответствии с изобретением;

Фиг.2 - блок-схема алгоритма, иллюстрирующая последовательность действий, выполняемых в способе игры в карты, соответствующем изобретению.

На фиг.1 представлен возможный вариант осуществления устройства для карточной игры, соответствующего изобретению. Устройство содержит игровой стол 1, игровое поле 2 крупье и игровые поля 3 игроков, содержащие в представленном варианте по

три игровых бокса 4, 5, 6 для осуществления ставок, набор фишек (на чертеже не показаны) для обозначения ставок. В игре используется заданное число стандартных колод карт из 52 карт.

Способ игры в карты, соответствующий изобретению, описан ниже со ссылками на блок-схему алгоритма, представленную на фиг.2.

В описываемом варианте осуществления изобретения используется шесть стандартных колод карт. Крупье перемешивает карты и предлагает сделать ставки игрокам. На этапе 7 (фиг.2) каждый игрок делает первоначальную ставку в позиции ANTE (бокс 4 на фиг.1) для участия в игре. На этапе 8 крупье раздает всем сделавшим ставки игрокам по 5 карт лицевой стороной вверх (в открытую) и одну карту таким же образом себе. На этапе 9 каждый игрок анализирует свои карты на предмет наличия игровых комбинаций и оценивает вероятность того, что имеющаяся у него игровая комбинация выше, чем игровая комбинация у крупье.

Приоритетность той или иной игровой комбинации определяется согласно предварительно установленному перечню игровых комбинаций. При этом используется принцип ранжирования игровых комбинаций. Ранжированный перечень игровых комбинаций, используемый в способе, соответствующем изобретению, следующий:

- флеш-рояль - пять карт одной масти по порядку от туза,
- стрит-флеш - пять карт одной масти по порядку от короля и ниже,
- покер - пять карт одного номинала,
- каре - четыре карты одного номинала,
- фулл-хаус - три карты одного номинала и две карты одного

номинала,

- флеш - пять карт одной масти не по порядку,
- стрит - пять карт разных мастей по порядку,
- тройка - три карты одного номинала,
- две пары - две карты одного номинала + две карты другого

номинала,

- пара - две карты одного номинала,
- пусто - отсутствие какой-либо из выше перечисленных комбинаций.

В используемом в заявленном способе ранжированном перечне игровых комбинаций, вследствие применения по меньшей мере двух колод карт, образуются новые игровые комбинации, которые невозможно было образовать при наличии традиционной колоды в 52 листа. В рассматриваемом варианте осуществления способа - это комбинация «покер», состоящая из пяти карт одного номинала. Однако заявленный способ не ограничивается приведенным вариантом ранжированного перечня. Так, например, могут быть использованы такие новые комбинации, как одномастный покер, т.е. пять карт одного номинала в одной масти; одномастное каре, т.е. четыре карты одного номинала в одной масти; одномастный фулл-хаус, одномастная тройка, одномастные две пары и т.д.

Если игрок не желает играть дальше в силу того, что либо у него на руках нет игровой комбинации, либо он принимает решение, что его игровая комбинация будет ниже комбинации, имеющейся у крупье, то на этапе 10 он «скидывает» свои карты, теряя при этом свою первоначальную ставку ANTE. Если на этапе 9 игрок принимает решение улучшить свою комбинацию, то на этапе 11 он осуществляет

«покупку» шестой карты за сумму, равную ANTE. Если игрок не желает затем продолжать игру в силу того, что либо у него на руках нет игровой комбинации, либо он принимает решение, что его игровая комбинация будет ниже комбинации, имеющейся у крупье, то происходит возврат к этапу 10, на котором игрок «скидывает» свои карты, теряя при этом первоначальную ставку ANTE.

Если игрок на этапе 9, или на этапе 11 после покупки шестой карты, определяет, что его игровая комбинация выше комбинации, имеющейся у крупье, то он продолжает игру, делая на этапе 12 ставку BET на игру (в боксе 5), которая должна быть кратной ставке ANTE.

После того как игрок сделал ставку BET, крупье на этапе 12 подбирает еще четыре карты. В зависимости от полученной крупье комбинации, определяется, квалифицируются ли карты банка (крупье) для дальнейшей игры - для этого необходима минимальная игра - пара двоек. Если у крупье нет игры (этап 14), то он на этапе 15 оплачивает только ставки ANTE в соотношении 1:1. Ставка BET в этом случае не принимает участия в игре и возвращается игроку. После этого на этапе 16 крупье собирает все карты, перемешивает их и начинает новый цикл игры.

Если карты крупье квалифицируются для продолжения игры, т.е. содержат комбинацию «пара двоек» или выше (этап 17), то игра продолжается, и игровые комбинации игроков сравниваются с игровой комбинацией крупье. Если игровая комбинация у крупье выше, чем у игрока (этап 18), то крупье выигрывает и на этапе 19 собирает ставки ANTE и BET проигравших игроков. После этого на этапе 16 крупье собирает все карты, перемешивает их и начинает

новый цикл игры.

Если игровая комбинация у игрока выше, чем у крупье (этап 20), то игрок выигрывает, и крупье на этапе 21 оплачивает ставку BET в пропорции 1:1, а ставка ANTE оплачивается в соответствии с предварительно установленной шкалой выплат в зависимости от ранга игровой комбинации. После этого на этапе 16 крупье собирает все карты, перемешивает их и начинает новый цикл игры.

Заявленный способ предполагает ряд опционных ставок, одной из которых является ставка INSURANCE («страховка»). На этапах 9 и 11 игрок имеет возможность сделать данную ставку, имея в наличии определенную минимальную комбинацию карт, например, «стрейт» или выше. Цель данного действия преследует собой нивелировать дисперсионный характер данной карточной игры и при любом раскладе карт крупье, т.е. вне зависимости от того, есть игра у банка или нет, получать оплату за имеющиеся игровые комбинации. Сделав данную ставку (этап 22), игрок возвращается на этап 12 для продолжения игры на этапах 13, 14 и 17, причем на этапе 14 (у крупье нет игры – банк не квалифицируется для дальнейших действий) ставка INSURANCE считается сыгравшей и оплачивается в соотношении 1:1. На этапе 17 (у крупье есть игра – банк квалифицируется для дальнейших действий) ставка INSURANCE считается проигравшей.

Еще одной опционной ставкой является ставка BONUS, которая может быть сделана на боксе 6 игрового поля 1 на этапе 7 одновременно с входной ставкой ANTE. Ставка BONUS является выигрышной, если после раздачи первых пяти карт у игрока на данном боксе имеется в наличии минимально установленная игровая

комбинация из ранжированного перечня, и оплачивается исходя из заранее определенных коэффициентов выплат. Ставка BONUS является проигравшей, если данной комбинации карт у игрока в наличии не имеется.

Несомненным новшеством и достоинством данной игры является безусловная защищенность ее от нелегального манипулирования картами. Эта безопасность обеспечена игровыми процедурами, которые не позволяют игроку физически брать карты в руки, так как порядок ведения игры предусматривает раздачу всех карт лицевой стороной вверх.

ФОРМУЛА ИЗОБРЕТЕНИЯ

1. Способ игры в карты с участием крупье и по меньшей мере одного игрока, включающий следующие этапы:

- а) обеспечение более одной колоды карт,
- б) обеспечение ранжированного перечня игровых комбинаций, соответствующего использованию упомянутого количества колод карт,
- с) определение игроками того, поставить ли ставку на то, что комбинация карт на руках у игрока будет превосходить комбинацию карт на руках у крупье, и осуществление игроками по меньшей мере одной упомянутой ставки,
- д) раздача крупье каждому игроку, сделавшему ставку, пяти карт из упомянутых по меньшей мере двух колод карт в 52 листа лицевой стороной вверх и одной карты себе также лицевой стороной вверх,
- е) принятие решения каждым игроком, поставившим ставку, на основе имеющейся у него комбинации карт, проиграть упомянутую ставку в пользу крупье или продолжить игру, поставив вторую ставку,
- ф) при принятии решения проиграть, завершение цикла игры с потерей игроком первоначальной ставки, а при принятии решения продолжать, осуществление игроком второй ставки,
- г) добор крупье еще четырех карт лицевой стороной вверх и определение наличия у крупье игровой комбинации, необходимой для продолжения игры, при отсутствии у крупье упомянутой игровой комбинации - оплата крупье первоначальной ставки и завершение цикла игры, а при наличии упомянутой игровой комбинации -

продолжение игры и сравнение комбинаций карт крупье и каждого игрока на основании упомянутого ранжированного перечня игровых комбинаций,

h) если игровая комбинация у крупье выше, чем у игрока, то крупье выигрывает и собирает предварительную и дополнительную ставки проигравшего игрока, а если игровая комбинация у игрока выше, чем у крупье, то игрок выигрывает, и крупье оплачивает дополнительную ставку в предварительно установленной фиксированной пропорции, а первоначальную ставку оплачивает в соответствии с предварительно установленной шкалой выплат для ранжированного перечня игровых комбинаций, после чего цикл игры завершается.

2. Способ по п.1, в котором, при принятии решения на этапе (е) продолжать игру, игрок покупает дополнительно шестую карту за сумму, равную первоначальной ставке, и повторно принимает решение прекратить или продолжать игру на основе анализа возможности составить лучшую пятикарточную комбинацию из имеющихся шести карт.

3. Способ по п.1, в котором используют следующий ранжированный перечень игровых комбинаций, соответствующий использованию упомянутых по меньшей мере двух колод карт в 52 листа:

- флеш-рояль - пять карт одной масти по порядку от туза,
- стрит-флеш - пять карт одной масти по порядку от короля и ниже,
- покер - пять карт одного номинала,
- каре - четыре карты одного номинала,
- фулл-хаус - три карты одного номинала и две карты одного

номинала,

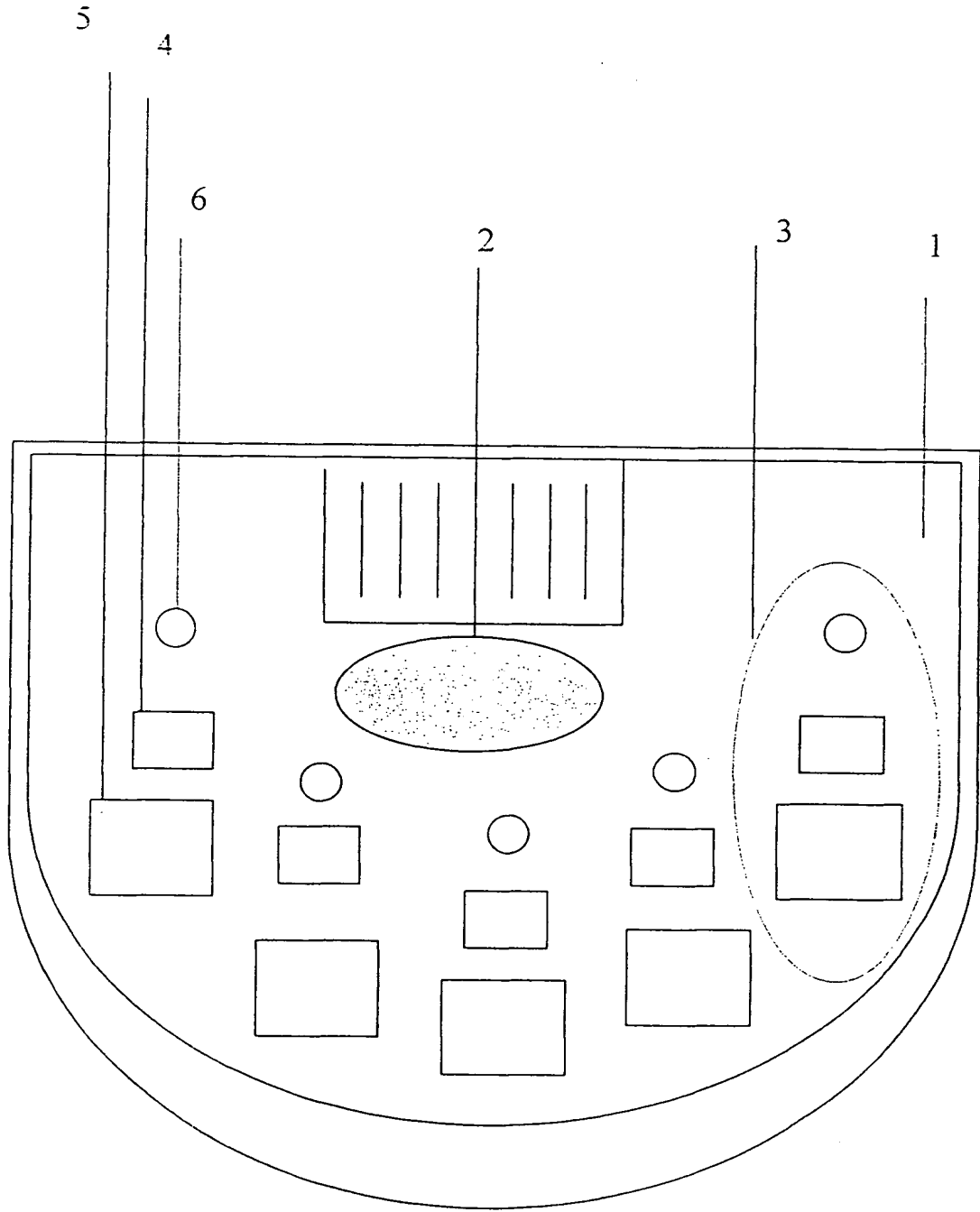
- флеш - пять карт одной масти не по порядку,
- стрит - пять карт разных мастей по порядку,
- тройка - три карты одного номинала,
- две пары - две карты одного номинала + две карты другого номинала,
- пара - две карты одного номинала,
- пусто - отсутствие какой-либо из выше перечисленных комбинаций.

4. Способ по п.1, в котором на этапе (h) крупье оплачивает дополнительную ставку в фиксированной пропорции 1:1.

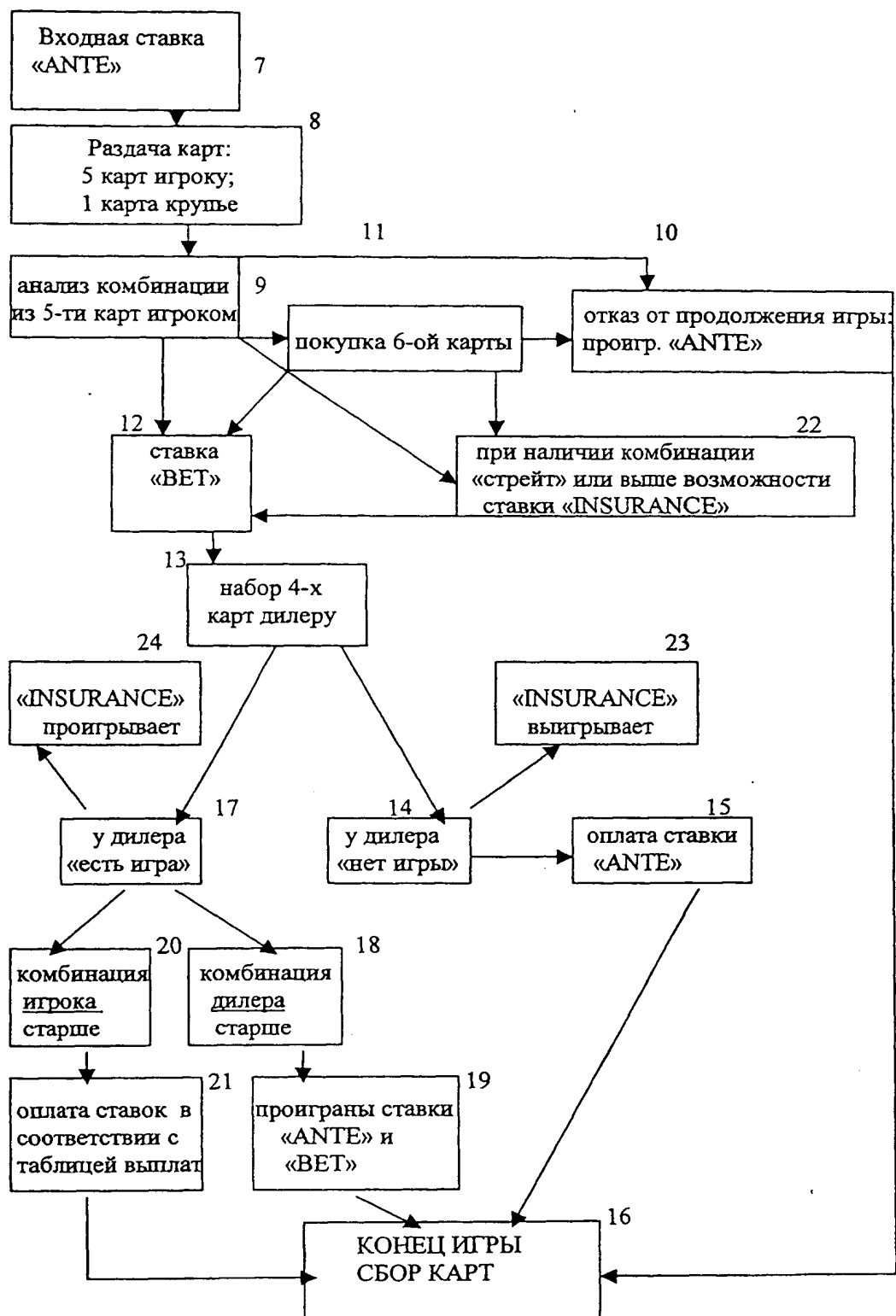
5. Способ по п.1, в котором на этапе (f) при принятии решения продолжать игру перед осуществлением дополнительной ставки игрок делает ставку «страховка» на то, что комбинация карт крупье будет меньше минимально необходимой комбинации для продолжения игры, при этом на этапе (g) при отсутствии у крупье упомянутой игровой комбинации - оплата крупье первоначальной ставки и упомянутой ставки «страховка» в предварительно определенном соотношении и завершение цикла игры, а при наличии упомянутой игровой комбинации - упомянутая ставка «страховка» проигрывает, после чего следует продолжение игры и сравнение комбинаций карт крупье и каждого игрока на основании упомянутого ранжированного перечня игровых комбинаций.

6. Способ по любому из пунктов 1-5, отличающийся тем, что на этапе (a) обеспечивают по меньшей мере две колоды карт в 52 листа.

По доверенности



ФИГ.1



ФИГ. 2

РЕФЕРАТ

Изобретение относится к карточной игре, которая может быть использована в игорных домах, казино и игровых автоматах как игра на ставки и которая представляет собой модифицированный вариант пятикарточного покера. Заявленный способ обеспечивает возможность реализации новых игровых комбинации, увеличение количества потенциально выигрышных комбинаций, увеличение динамичности игры и ее защищенности от запрещенного манипулирования с картами. В заявленном способе игры в карты обеспечивают более одной колоды карт. Игрок делает ставку на то, что комбинация карт на руках у игрока будет превосходить комбинацию карт на руках у крупье. Крупье раздает каждому игроку, сделавшему ставку, пять карт лицевой стороной вверх и одну карту себе. Каждый игрок принимает решение проиграть ставку в пользу крупье или продолжить игру, поставив вторую ставку. При принятии решения продолжать игру, игрок имеет возможность купить дополнительно шестую карту за сумму, разную первоначальной ставке, и составить лучшую пятикарточную комбинацию из имеющихся шести карт. Крупье подбирает четыре карты лицевой стороной вверх, и игровые комбинации у крупье и у каждого из игроков сравниваются для определения победителя.